

## **Cahier des charges :**

### Joueurs:

- creation compte
- connexion (arrive sur le menu du jeu si connexion réussie)
- lancer nouvelle partie
- lancer partie existante
- acheter nouvelles machines
- débloquer nouveaux ingrédients grâce aux niveaux

### Caractéristiques:

- compte
- stocks
- magasin(acheter nouvelles machines,...)
- liste ingrédients
- fabriquer(burgers,...)
- cuire (steak, frites,...)

### Fabriquer:

- choisir ingrédients et les empiler dans l'ordre
- ou cliquer sur ingrédients et effectuer opération automatiquement

### Cuire:

- choisir ingrédient à cuire, machine pour cuire, et temps de cuisson

## **Dictionnaire des données :**

### Catégorie d'ingrédients :

- idC	entier	identifiant catégorie ingrédient
- nomC	chaîne de caractère	nom de la catégorie d'ingrédient
- descC	text	description de la catégorie d'ingrédient

### Ingrédients :

- idI	entier	identifiant de l'ingrédient
- nomI	chaîne de caractère	nom de l'ingrédient
- prixI	float	prix d'utilisation de l'ingrédient
- descI	text	description de l'ingrédient
- idN	entier	niveau à partir duquel on y a accès
- idC	entier	identifiant catégorie ingrédient auquel il appartient

### Machines :

- idM	entier	identifiant de la machine
- nomM	chaîne de caractère	nom de la machine
- prixM	float	prix d'achat de la machine
- entretienM	float	prix entretien journalier machine
- descM	text	description de la machine
- idN	entier	niveau à partir duquel on y a accès

### Niveaux :

- idN	entier	identifiant du niveau
- nomN	chaîne de caractère	nom du niveau
- xpminN	entier	point d'expérience min
- xpmaxN	entier	point d'expérience max du niveau

Stock machines :

- idStockM entier
- idM1 → idM7 entier

identifiant du stock de machines  
identifiant des machines dans le stock

Stock ingrédients :

- idStockI entier
- idI1 → idI16 entier

identifiant du stock des ingrédients  
identifiant des ingrédients dans le stock

Joueurs :

- idJ entier
  - loginJ text unique
  - passwordJ text
  - pseudoJ chaîne de caractère
  - argentJ float
  - xpJ entier
  - idN entier
  - idStockM entier
  - idStockI entier
- identifiant du joueur  
compte du joueur  
mot de passe du joueur  
pseudo du joueur  
argent du joueur  
points d'expérience du joueur  
niveau du joueur  
stock des machines  
stock des ingrédients

### Dépendances fonctionnelles :

idC → nomC, descC

idI → nomI, prixI, descI, #idN, #idC

idM → nomM, prixM, descM, #idN

idStockM → #idM1, #idM2, ..., #idM7

idStockI → #idI1, #idI2, ..., #idI16

idN → nomN, xpMinN, xpMaxN

idJ → loginJ, passwordJ, pseudoJ, argentJ, xpJ, #idN, #idStockM, #idStockI

